

CSALJ,

hogy meg ne

HALJ!

Kódösszeállítás PC-re, Amigára, MD-re és SNES-re

plusz

Railroad Tycoon

Ötletek a sikerhez

Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

WARCRAFT 2 (PC CD)

Ehavi slágerkódjaink következnek a Warcraft második részéhez! Alig jelent meg a játék, máris a toplisták élére tört - meg kell hagyni, hogy nem véletlenül. Természetesen nemcsak vérbőségével és grafikai profizmusával vívta ki ezt az előkelő helyet, hanem a nehézsége miatt is dobogós helyen végezne. Elkelnek hozzá tehát a kódok! (Az alábbi mondatokat ez Enter megnyomására megjelenő üzenetablakban kell begépelni. Néhány hatása az ellenfélre is kiterjed! Ismételt begépelése megszünteti hatásukat.)

IT IS A GOOD DAY TO DIE: A csapatainkat és épületeinket - néhány varázslat kivételével - mindennel szemben sérthetetlenné teszi.
GLITTERING PRIZES: 10.000 arany, 5.000 öl fa, 5.000 egység olaj a jutalmunk.
VALDEZ: 5.000 egység olajat kapunk cserébe.
HATCHET: Felgyorsítja a fakitermelést.
MAKE IT SO: Drámaian felpörgeti az építkezések menetét.
TITLE: Az egységeink sebességét növeli.
NOGLUES: A varázscsapdákat kiküszöböli.
SHOWPATH: A teljes térképet megmutatja.

R-TYPE 2 (AMIGA)

Csak pár lépés a sérthetlenség: először is érjetek el 5000, azaz ötezer pontot, majd minden késlekedés nélkül nyomjátok meg a **P, egér jobb** és **F1** gombokat.

THE NEED FOR SPEED (PC CD)

Az utóbbi idők legjobb autóversenyzős játéka sem maradhat kódok nélkül. Ezek a következők (amelyeket névként kell beírni):
eac raly: az aszfalt földút tulajdonságokkal rendelkezik hatására;
eac powr: hozzáférhetünk a WARRIOR-hoz, ami adottságait tekintve inkább valami repülőhöz hasonlít.

FX FIGHTER (PC CD)

Biztosan hatmilliószor végignyomultatok már a pályákon a különböző karakterekkel, de száz százalék, sőt ezer százalék, hogy nem sikerült kiválasztanotok Rygilt, a végső ellenfelet. Hát, vele is megtehetitek ezt a jól kitaposott ösvényt, ha végrehajtjátok a alább álló feladatsort:
Lépjetek be a FIGHTERS alkönyvtárba és...
COPY F9.* F1.*
COPY F9B.* F1B.*
COPY FI9.* FI1.*
COPY FL9.* FL1.*
COPY FM9.* FM1.*
COPY FM9B.* FM1B.*
majd menjetek a MOVES alkönyvtárba és írjátok be:
COPY F9.* F1.*
Mindezek után nem is marad más hátra, mint kilépni a program főkönyvtárába és elindítani a játékot. A harcos kiválasztásakor lépjetek MAGNOM-ra és nyomjátok meg a gombot: Rygil máris rendelkezésetekre áll.

TEKWAR (PC CD)

A Star Trek sorozatból jól ismert Kirk kapitány, William Shatner novellájából készült a Tekwar című futurisztikus sorozat, melyből egy Doom-szerű játékot készítettek a Capstone programozói.

Az eredmény magáért beszél: gyönyörű grafika és hanghatások kiváló játszhatósággal párosítva. Persze a nehézsége is kiemelkedő, ezért elkél hozzá néhány kód:
NO GUARD: nincsenek rendőrök
NO CHASE: nincsenek ellenségek
NO ENEMIES: nincsenek tárgyak
NO STROLL: nincsenek civilek

MORTAL KOMBAT 3 (PC CD)

A Mortal Kombat őrület folytatódik. Ám a helyszín más: ez esetben a PC-k képernyője. S miről van szó pontosan? Csalásokról, melyek fokozzák a program által nyújtott, már amúgy is leírhatatlan élvezeteket. Az előcsalogatáshoz a következőképpen indítsátok a játokot:
MK3 1111: lekicsinyített figurák;
MK3 8888: kiszélesített figurák;
MK3 8000: szupergyorsaságú játék;
MK3603015: szuperlassúságú játék;
MK3 1995: láthatatlan játékosok;
MK3 0666: Smoke kiválasztható (nehéz szinten);
MK3 666: Smoke kiválaszható (könnyű szinten).

DUKE NUKEM 3D (PC CD)

Az egyelőre csak shareware verzióban létező Doom-klón máris őrületbe kergetett jónéhány megszállottat. Már csak azért is, mert piszok nehéz. Az alábbi kódok a hivatalosan kiadott shareware (nem beta-tesztes) változathoz valók:
DNKROZ: Egészségi szint 100%-on és egy ideig sérthetetlenség;
DNITEMS: Minden felvehető objektum bekerül a tárgylistánkba;
DNSTUFF: Mint az előző, plusz maximum életerő és összes fegyver;
DNSCOTTY a,b: Epizód (a), pálya (b);
DNHYPER: Szteroidok hatására gyorsabb lesz a mozgásunk;
DNRATE: A frame/sec. értéket kiírja a képernyőre (lassú gépeken kiábrándító lehet);
DNCASHMAN: Ezután megnyomva a Space-t pénzt szórunk a padlóra.

WITCHAVEN (PC CD)

Az alábbi kódok a Backspace megnyomása után adhatók be:
WANGO: Energia és páncálzat maximumon, és a 7-es szinten kezdünk;
SCOOTER: Minden fegyver és varázs rendelkezésünkre áll;
MOMMY: Gyógyitalok és varázslatok mindegyikéből 9 áll rendelkezésünkre.

TERMINAL VELOCITY (PC CD)

Sokak kedvence az US GOLD kiadású lövöldözés. Legalább ugyanennyien nehéznek találják. Nekik segíthet ez a néhány cheat:
TRIGODS: Sérthetetlenség;
MANIACS: Utánégetőből kapunk egy adagot;
TRISHLD: Pajzs maximumon;
TRINEXT: Következő pálya.
Érdemes még kipróbálni a **TRIBURN, TRSCOPE, TRFRAME, 3DREALM** kódszavakat.

Az 576 KByte hasábjain ezennel új rovatot kívánunk beindítani a konzoltulajdonosok részére, melyben kizárólag az olvasók, azaz a Ti általatok beküldött cheatek, csalások, kódok fognak szerepelni. Hogy ez a rovat milyen rendszerességgel fog jelentkezni, csakis rajtatok múlik. Elsősorban olyan csalásokat várunk tőletek, amikre saját magatok jöttetek rá, esetleg valami "szuper titkos" forrásból szereztetek, s természetesen amik eddig még nem jelentek meg az 576-ban. Ilyen levelekből szerencsére eddig sem volt hiány, ám ugyanakkor akadtak olyan olvasóink, akik megspórolva maguknak a fáradságot - a jószándékukat persze nem vitatjuk - egyszerűen fénymásolták néhány külföldi újság csalásokat tartalmazó részét. Ezeket nagyon szépen köszönjük, de ezek általában nekünk is megvannak, s ezekből - mint ahogy azt eddig is tettük - a jövőben is igyekszünk a közérdeklődésre leginkább számot tartó dolgokat kimazsolázni. Ide vág egyébként a következő történet is:
Nemrégiben kaptunk egy levelet (nevet és címet direkt nem említünk, ugyanis nem a feladók cikizése a célunk), aminek írói buzgón kimásolták egy külföldi lapból, hogyan lehet a Mortal Kombat 2 egy bizonyos Hornbuckle nevű karakterét előhívni. Sajnos a kedves levélíróink - a nyelvi nehézségek miatt - egy eszelős szivatásnak lettek a szenvedő alanyai. A gond ugyanis ott volt, hogy mindezt az újság levelezési rovatából másolták ki, s mint köztudott - külföldön és hazánkban egyaránt - az ilyen rovatokban általában az eszelőseket kérdezőket szokták palira venni. Az általános tanulság tehát: az ilyen lapokból mindig csak a cheat szekciót vegyük komolyan.
E hosszúra nyúlt bevezető után most pedig következzen az első csokor olvasóink csalásaiból.

Először is **Simon Gábor,** budapesti olvasónknak mondunk köszönetet, amiért SNES-es pályafutása összes eddigi trükkjét eljuttatta hozzánk. Ebből következik most néhány, mely szinte meg is tölti az e havi rovatot.

Super Soccer (SNES)

A csapatválasztó képernyőn tartsuk lenyomva a START-ot a kettes joyon, és így válasszunk csapatot. Amint észrevehetjük, teljesen mindegy melyik csapatot választottuk, helyette a "Mighty" Nintendo csapat lett kiválasztva. Sajnos ez a trükk csak a 1P vs 2P üzemmódban használható.
Ám van még egy trükk, ami az imént említettre épül: először a 2P válassza ki magának a Nintendo csapatot, aztán az 1P álljon arra a mezőre, ahol a 2P kiválasztotta magának a csapatot, de MÉG NE nyomjon B-t. Várja meg, amíg a 2P Y-t nyom (így újra választhat csapatot), és lám-lám csak nem? De igen: mindketten ugyanazt a csapatot választhatjuk. (Például: GER vs GER) így ugyanolyan erős csapattal mérhetjük össze a tudásunkat, mint a miénk. Természetesen ezt a trükköt mind a 16 csapattal meg lehet csinálni.

Starwing (SNES)

A 95/3-as számunkban közölt trükk szerencsére nem az egyetlen ehhez a játékhoz. A madár-trükk után ugye másik dimenzióba kerülünk, de mi van a térképen amúgy is észrevehető Fekete Likkal? Hogy miként lehet odajutni? Gábornak erre is lenne egy tippje... Az 1-es szinten az aszteroida pályán a három egymást követő (körbe-körbe forgó) aszteroidalánc-oszlopot és az utána következő mosolygó, vigyori holdat a lehető legkisebb távolságról tüzeljük szét. (Az sem baj, ha közben megsérülünk.) Egyenesen előre, kapitány...

Tiny Toon Adventures - Buster Busts Loose (SNES)

Bármikor gyakorolhatunk a bónuszpályákon, ha PASSWORD-nek a KISLÁNY-KACSALÁNY-FARKAS kombinációt adjuk meg. Ezután hatféle ismert bónuszpályákon gyakorolhatunk.

Batman Returns (SNES)

Extra életeket szerezhetünk, ha az OPTIONS menüben a REST feliratra állva a kettes joyon FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A, B, A kombinációt nyomunk. Ezután az egyes joyjal 9-re növelhetjük a folytatási lehetőségeink számát.

Battletoads in Battlemaniacs (SNES)

A címképernyőn nyomjunk A, B-t és egyidejűleg húzzuk le a joyt, majd START.

Street Fighter II Turbo (SNES)

Bizonyára már mindenki ismeri a "turbo-csillagos" kódot, de arról már kevesebben tudhatnak, hogy további két helyen is beadhatjuk ezt a kódsort. A LE, R, FEL, L, Y és B kombinációt először gyorsan addig nyomjuk be, amíg a játék elején még látható a CAPCOM logo (profiknak ajánlott: spéci támadások nélkül játszhatunk a gép ellen), másodszor pedig a 1P vs 2P esetén a HANDICAP-nél adjuk be. (Itt a kiválasztott karakter spéci támadásait ki/be kapcsolhatjuk - természetesen ezzel is csökkentve a játéktudásunkból adódó különbségeket.)

Super Star Wars (SNES)

A címképernyőn gyorsan (amíg a kép el nem tűnik) nyomjuk be a következő kombinációt: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Így már a játék elején lehet a szereplők közül választani. De a játékban van egy titkos, rejtett DEBUG menü is! Ehhez játék közben a kettes joyon kell egyidejűleg benyomni az L és R gombokat. Ezután ha át akarjuk lépni a pályát, nyomjunk egy mezei START-ot.

Top Gear 2 (SNES)

Ha unjuk már a kilóméterhosszú kódsorokat, de szeretnénk kedvünk szerint kocsikázni bármelyik országban, akkor nincs más teendőnk, mint belépni a CONTINUE menübe. Itt lépjünk be a CONTINUE COUNTRY almenübe. Mint látható, a 16 ország közül egyelőre még csak a legelsőn tudnánk indulni. No nem baj, válasszuk csak ki nyugodtan, hogy melyiken indulnánk legszívesebben (START helyett valamelyik színes gombbal). Ekkor a program ad egy kódtáblát, hogy írjuk be a folytatáshoz elengedhetetlen mérföldes kódsort. Ne írjunk be semmit, hanem klikkeljünk rá az END feliratra, miszerint kész vagyunk a beírással. A gép válasza (INVALID PASSWORD) ne érdekeljen minket, nyomjunk egy START-ot, így visszakerülünk a főképernyőre, ahol ismét a CONTINUE menüt válasszuk, azon belül most a PASSWORD almenüt. Belépve máris látunk egy teljes kódsort, amit jobb békén hagyni, ugyanis EZ a kód AZ a bizonyos hőn áhított ország kódja... Sajnos így csak üres kasszával tudunk elindulni az adott országban, de ezen is segíthetünk. Ha már megcsináltuk az előbb említett cselt, akkor mielőtt elindulnánk, lépjünk ki a játékból (START+L+R). Már megint a címképernyőre kerültünk, válasszuk a CONTINUE menün belül a CONTINUE COUNTRY almenüt, ott pedig valamelyik színes gombbal a kedvenc országunkat. Indulás előtt láthatjuk, hogy máris több van a tárcánkban, mint az előbb. (Az így kapott segítség egyre több lesz, például az USA a csúcs: induláskor 150 zöldhasú lepedő lesz a markunkban...)

Pilotwings (SNES)

Ehhez a szimulátoros játékhoz elegendő három kód:
108048 - a negyedik pálya után következő nappali pálya kódja.
760357 - mind a nyolc pálya közül (az első négy és az EXPERT pályák közül is) választhatunk.
882943 - a nyolcadik pálya után következő, helikopteres, éjszakai pályán repülhetünk.

Prince of Persia (SNES)

Gábor a legjobb tudása szerint játszott, s így még a végén 64,5mp-e meg is maradt. Íme a pályakódok:

01. 02:51 CRQ1R2X	06. 02:39 LZ85BJ9	11. 01:52 4S563YG	16. 03:17 7QQG9ND
02. 01:59 LZRLBNN	07. 02:49 HSCBRZ2	12. 01:54 QN2STP9	17. 01:06 4YNGCGV
03. 02:47 M63NB42	08. 02:53 QR+6DT4	13. 04:50 8G28TFN	18. 04:24 Y4JJ!DV
04. 01:55 31XT3XR	09. 01:38 ZT+4RCR	14. 03:27 GK6CR84	19. 06:20 44G52ZZ
05. 02:24 M54T3DB	10. 02:22 GCGCR5X	15. 03:59 8H8H+RZ	20. 00:04 és vége.

Alien 3 (SNES)

A pályakódok nehézségi sorrendben:

QUESTION	CABINETS
MASTERED	SQUIRREL
MOTORWAY	OVERGAME

Herceg Zoltán Szekszárdról nagy focirajongónak tűnik, a FIFA-hoz küldött kódokat. (Az OPTIONS képernyőn kell őket bevinni.) Azt azonban nem volt hajlandó elárulni, hogy mit jelentenek, így tehát ez meglepetés lesz...

FIFA'95 (MegaDrive)

1. CCCBAAAB
2. BACBCC
3. CABCCBAC
4. BABBBBBBBB
5. AAAAABBBBB
6. AAAAABC
7. BBBBBCB

FIFA International (SNES)

1. XABYYBAX
2. BABBBBBBBBBB
3. RRRRRLR
4. LLLLLRL
5. YYYXAAAB
6. BARBYL

Balázs Péter, budapesti olvasónk egy MegaDrive-val rendelkezik, s szeretne géptársaival megosztani néhány kódot:

Ecco the Dolphin (MegaDrive)

Akkor állítsuk le a játékot, amikor Ecco felénk fordul, majd adjuk be a következő kódot: JOBB, B, C, B, C, LE, C, FEL. Ekkor egy csaló-képernyő jelenik meg.

Smurfs (MegaDrive)

Pályakódok:
1. Törpilla, sima törp, Hami, Törpapa
2. Tréfi, Okoska, Törpapa, Törpilla
3. Okoska, Tréfi, sima törp, Hamis

Mortal Kombat 3 (MegaDrive)

Egy egyszerű, ám hatásos trükkre jött rá Béres László, Budapestről. Nem kell hozzá más, csak egy három gombos joypad, amivel válasszuk ki Kanot. Sorozatosan (a 4mp-es várakozás nélkül) használhatjuk Kano pörgő támadását, ha egyfolytában nyomjuk, és NEM ENGEDJÜK EL a "C" gombot, hanem inkább a megfelelő pillanatban egy "B"-t ütünk le mellé.

Ecco the Dolphin 2 (MegaDrive)

Balogh Balázs, budapesti olvasónk játszotta végig ezt a gyönyörű játékot, az ő érdeme tehát a most következő jónéhány pályakód:

01. UEPMCVEB	06. SDQTJXCB	11. CJVORVZA
02. URXCPJZA	07. YGJMMSYA	12. QWVAXEDB
03. YOEUWVYA	08. IOBHMOHB	13. IQCGDEWA
04. WVGLVSCB	09. GKWNAOHB	14. SNLWPXYA
05. CDYDXFCB	10. STAFPMFB	15. AUWMBTEB

16. SVXNDZWA
17. QCTQRUTE
18. MKAHKRIA
19. QROACWQD
20. WLFSDTME
21. AKPJANRE
22. CVDVMQRE
23. OTVEYOWE
24. EMRTIHUE
25. GNQWLIUE
26. OIXXUMLA
27. CKNKKRLA
28. YZELJOPA
29. WMXPUJVA

Killer Instinct (SNES)

A SNES-es verekedős játékok királyához többen is küldtek be különböző trükköket, a most következő összeállítás a budapesti **Hoffmann Dániel**, a székkutasi **Kis Dániel**, és a szegedi **Varga László** segítségével készült.

Színválasztás: a karakterválasztásnál a kívánt figurára állva FEL/LE mozgassuk a joyt.
Random Select (véletlenszerű karakterválasztás) : a karakterválasztásnál nyomjunk FEL+START-ot.

A versus képernyőnél beadható kombinációk:

Könnyű Combo Breaker: LE+START-ot nyomjunk.
Lassított küzdelem: tartsuk lenyomva a balra irányt, s nyomjuk le mindhárom rúgás gombot.
Turbo1: tartsuk lenyomva a jobbra irányt, s nyomjuk le mindhárom ütés gombot.
Turbo2: tartsuk lenyomva a jobbra irányt, s nyomjuk le mindhárom rúgás gombot.
Turbo3: tartsuk lenyomva a balra irányt, s nyomjuk le mindhárom ütés gombot.
Ötszörös turbo: mind a hat támadó gombot tartsuk lenyomva, s körözzünk az irányítóval. Ha jól csináltuk, egy puffanást is hallhatunk.

Pályaválasztó kódok:

Ezeket kétjátékos üzemmódban a karakterválasztó képernyőn kell bevinni az elsőnek választó játékosnak.
Véletlenszerű pályaválasztás: FEL+START
Glacius pályája: FEL+gyenge ütés
Jeges pálya: FEL+erős ütés
Dungeon: FEL+közepes ütés
Spinal pályája: FEL+gyenge rúgás
Orchid pályája: FEL+közepes rúgás
Cinder pályája: FEL+erős rúgás
Thunder pályája: LE+gyenge ütés
Riptor pályája: LE+közepes ütés
Eyedol pályája: LE+erős ütés
Utcai pálya: LE+gyenge rúgás
Sabrewulf pályája: LE+közepes rúgás
Fulgore pályája: LE+erős rúgás

Ezeken kívül **két speciális pályára is kerülhetünk,** ezekhez azonban MINDKÉT IRÁNYÍTÓN kell a következő kombinációkat egyszerre beütni:
Felhős pálya: LE+közepes rúgás
Koponyás pálya: FEL+közepes rúgás
A pályák zenéit is összekeverhetjük a következőképp: ha ugyanúgy, ahogy a speciális pályákat választottuk, mindkét irányítón a FEL+X, vagy a FEL+A, esetleg a FEL+Y kombinációkkal próbálkozunk.

Hát ennyi lett volna erre a hónapra. Itt az összeállítás végén még egy felhívást szeretnék közzé tenni azok számára, akik a jövendőben tervezik, hogy papírt s tollat ragadnak, és írnak nekünk. Nagyon szépen megkérek mindenkit, hogy ha már írógép vagy printer nincs a kéznél, OLVASHATÓAN szíveskedjetek írni! A mostani kódok némelyikének kisilabizálásához ugyanis nem létező grafológusi képességeim legjavát kellett bevetnem, s hogy milyen sikerrel jártam, azt majd az "Invalid Password" üzenet sűrűsége fogja jelezni. No persze reméljük a legjobbakat!

Az alábbiakban a sokak által kedvelt játék legerősebb (Tycoon) fokozatának használatához ad tanácsokat Rétlaki Győző zalakomári vasútmérnök. A tesztelés PC-n történt, de a megállapítások az Amiga-változatra is érvényesek.

A helyszínek kiválasztásánál a kíváncsiságon túl legyünk felkészülve a következőkre

A "korlátlan lehetőségek hazájában", Kelet-Amerikában csak úgy tudunk talpon maradni, ha minden adódó lehetőséget kihasználunk és kiaknázunk. Ezért kezdetben még egy árva olajkút szerényen csordogáló hozama is mesés kincsnek számíthat. (Az ide épített DEPOT-t legfeljebb később lebontjuk.)

Nyugat-Amerikában ne engedjünk a könnyű meggazdagodás ígéretének! A helyszín nyugati részén való indulás (pl. Burns - Boise terminálokkal, nagy személyforgalommal) szinte mindig csődöt jelentett. A délkeleti gazdagabb ásványkincsek kiaknázása kecsegtetőbb - bár ezen a helyszínen még nem lettem az Egyesült Államok elnöke ... Bíztató, hogy ez az egyetlen helyszín, ahol a kelet - nyugat átszeléséért a program 1.000.000 $ egyszeri jutalmat oszt ki!

Angliában a legnehezebb (hiába - minden kezdet nehéz). Aki az amerikai színtereken szerzett tapasztalatokat próbálja a vasút őshazájában kamatoztatni, hamar ráfizet, mert pl. amíg az Mfg. Goods szállítmányokat ott szinte mindenhol fogadják, itt bizony csak a kikötő (Harbor) és a kikötésre alkalmas hely (Landing) körzetébe tartozó vasúti rakodóink fizetnek érte. A túlélés technikája itt is hasonló: próbáljunk meg minden szállítási lehetőséget megragadni!

Európa az előbbiekhez képest szinte sétagalopp! Hogy el ne bízzuk magunkat, itt az elszállítandó árúféleség (elsődleges nyersanyag) sokkal kevesebb és az ellenfelek (ellenségek?) is jobban gyarapodnak. Az általános tanácsok itt is érvényesek ...

Mit szállíthatunk az egyes helyszíneken (és honnan)?

Európa		Anglia		Kelet-Amerika		Nyugat-Amerika	
Sheep Farm	Nitrates Wool	Sheep Farm	LiveStock	Ranch	LiveStock		
Vineyard	Grapes	Grain Elev.	Hops	Grain Elev.	Grain	Grain Elev.	Grain
Coal Mine	Coal	Coal Mine	Coal	Coal Mine	Coal	Coal Mine	Coal
		Salt Mine	Chemicals	Oil Well	Petroleum	Oil Well	Petroleum
		Glass Works	Mfg. Goods	Lumber Mill	Wood	Lumber Mill	Wood
Harbor	Wool	Harbor	Hops Cotton	Harbor	Mfg. Goods	Harbor	Mfg. Goods

Látható, hogy az elszállításra váró nyersanyag lelőhelye és változatossága az egyes helyszíneken igen különböző. A következő oldalon a feldolgozóipart foglaljuk rendszerbe.

Elöljáróban: amennyiben az "adok - kapok" rendszerben a személyszállítást és a postaszolgálatot is figyelembe vesszük, elmondható, hogy - különösen Kelet-Amerikában még ezeket sem fogadják mindenhol! Az "anyagi rendszer" buktatóin segít túljutni a következő két táblázat:

Kelet-Amerika			Nyugat-Amerika		
A "gyár"	Nyersanyag	Késztermék	A "gyár"	Nyersanyag	Késztermék
Harbor	Grain	Food	Harbor	Grain	Food
	Coal	Steel		Coal	Steel
Paper Mill	Wood	Paper	Paper Mill	Wood	Paper
Food Proc.	Grain	Food	Food Proc.	Grain	Food
Stock Yard	LiveStock	Food	Stock Yard	LiveStock	Food
Steel Mill	Coal	Steel	Steel Mill	Coal	Steel
Factory	Steel	Mfg. Goods	Factory	Steel	Mfg. Goods
Refinery	Petroleum	Mfg. Goods	Refinery	Petroleum	Mfg. Goods
Power Plant	Petroleum	Mfg. Goods	Power Plant	Petroleum	Mfg. Goods
	Coal	Steel		Coal	Steel
	Wood	Paper		Wood	Paper
Landing	Grain, Coal	(csak fogad)	Landing	Grain, Coal	(csak fogad)

Európa			Anglia		
A "gyár"	Nyersanyag	Késztermék	A "gyár"	Nyersanyag	Késztermék
Vinery	Grapes	Wine	Bewery	Hops	Beer
Textile Mill	Wool	Textiles	Textile Mill	Cotton	Textiles
Chem. Plant	Nitrates	Fertilizer	Chem. Plant	Chemicals	Mfg. Goods
Steel Mill	Coal	Steel	Steel Mill	Coal	Steel
Factory	Steel	Armaments	Factory	Steel	Mfg. Goods
Power Plant	Coal	Steel	Power Plant	?	?
	Nitrates	Fertilizer		?	?
Harbor	Wine	csak fogadja	Harbor	Mfg. Goods	csak fogadja
	Armaments	csak fogadja			
Fort	Armaments	csak fogadja	Landing	Mfg. Goods	csak fogadja

Az angliai Power Plant ot létesülni még nem láttam és telepíteni sem tudtam.

A következő táblázat - bár az előbbiekből kikövetkeztethető - a különböző helyszíneken futó kocsik adatait tartalmazza:

Európa	Anglia	Kelet-Amerika	Nyugat-Amerika
Mail car	Mail car	Mail car	Mail car
Passenger car	Passenger car	Passenger car	Passenger car
Wine tanker	Beer tanker	Food car	Food car
Grapes car	LiveStock car	LiveStock car	LiveStock car
Armaments car	Goods car	Goods car	Goods car
Fertilizer car	Hops car	Grain car	Grain car
Textiles car	Textiles car	Paper car	Paper car
Steel car	Steel car	Steel car	Steel car
Nitrates car	Chemicals car	Petroleum car	Petroleum car
Wool car	Cotton car	Wood Hopper	Wood Hopper
Coal car	Coal car	Coal car	Coal car

A következőkben a mozdonyokat hasonlítjuk össze

A mozdonyok megjelenésük sorrendjében két "családot" képviselnek, úgymint az európai (ANGLIA és EURÓPA) és az amerikai mozdonyok fejlődéstörténetét mutatják be. Az alábbi táblázatban a mozdonyok nevei megjelenésük sorrendjében találhatók. Pontos megjelenési dátum nem adható, mert a program kb. 5 - 10éves intervallumot hagy (pl. a TGV jelent már meg 1975-ben is, máskor 1985-ig kellett rá várni). Az újabb mozdony gyorsabb szállítást, nagyobb bevételt eredményez - és természetesen drágább is, mint elődei. Általában elmondható, hogy mire egy adott korszak mozdonyainak fenntartási költsége eléri a kétszámjegyű értéket, az utód megérkezik (kivétel Amerika mindkét helyszíne, ahol a PACIFIC után az F3 Series bizony ennél lényegesen később érkezik). Talán éppen Nyugat-Amerika az, ahol még várna az ember egy újabb, nagyobb teljesítményű mozdonyt ...

Anglia	**Európa**	**Kelet-Amerika**	**Nyugat-Amerika**
Planet	Compaund	**Grashopper**	Norris
Patente	**Hamilton**	**Norris**	American
Iron Duke	Gresley	**American**	Mogul
DX Goods	**A4**	Mogul	**Ten Wheeler**
Stirling	Crocodile	**Ten Wheeler**	Consolidation
Spinner	**E18**	Consolidation	**Pacific**
Compaund	A1	**Pacific**	Mikado
Hamilton	**V200**	Mikado	Mallet
Gresley	Re 6/6	Mallet (Challenger)	**F3 Series**
A4	**TresGrandVitese**	**F3 Series**	

A táblázatban aláhúzással jelöltem azokat a mozdonyokat, amelyek a játék indulásakor az egyes helyszíneken rendelkezésre állnak, s vastagítással emeltem ki a gyorsaságuk folytán általam maximum 2 kocsival terhelt ajánlottakat.
A fenntartási költségek elemzésénél figyelembe kell venni azt is, hogy a vonat fenntartási költségei a kocsikét is tartalmazzák. Minden kocsi fentartási költsége 1.000 pénzegység/év.

Tapasztalatok, trükkök a túlélésre TYCOON fokozatban

A legkönnyebb (?), illetve legjövedelmezőbb játék helyszíne: Európa. Mivel a "nyugdíjunk" a 100 év alatt összekuporgatott vagyontól (is) függ, s a legmagasabb minősítéshez 10.000.000 pénzegységnyi nyugdíj szükségeltetik (ez Európában a Prime minister), nyilvánvaló, hogy ezt Európában a legkönnyebb öszeszedni. Ugyanakkor nagyban növeli ázsiónkat, ha felvásárolunk ellenfeleink (ellenségeink) közül legalább egyet (ami nekünk némi kiadásba kerül, de a nyugdíj számításánál 125%-os szorzót ad). Tehát TYCOON-ban sem megyünk csődbe, ha betartunk néhány alapelvet (és van egy kis szerencsénk):
1./ A két első (megalakuláskori) állomás közötti távolság ne legyen kevesebb 21 és több 35 mezőnél. A kisebb vasút nem hoz elég nyereséget, a túl hosszú szintén.
2./ A megalakuláskori hálózaton lehetőleg ne legyen híd, vagy alagút (néha egy híd muszáj).
3./ Mindkét állomáson legyen Engine shop (a bonusra való gyors reagálás miatt), mivel ilyenkor nem kell maintnance shop.
4./ Csak két állomással alakuljunk meg!
5./ A kezdetekkor meg kell vásárolnunk saját részvényeink legalább 50%-át (de ne vegyünk többet 60%-nál)!

Ezért: az első évben megalakulunk abból a millióból, amink van, de ne költsünk többet! Inkább elmaradhat egy engine shop, vagy inkább akár mindkét switching yard. Miután a pénzügyi elszámolás minden második év végén van, a második év közepén mindkét állomásunkról elindítunk egy-egy vonatot úgy, **hogy az év végéig a másik állomásunkra ne érkezzen meg!**

Az indításkor a következőképpen járunk el:

- a játékot megállítjuk. Ezt egyébként minden építkezéskor is ajánlom, nehogy a kinézett céltól pár mezővel értesüljünk arról, hogy ellenfelünk (aki ilyenkor biztosan ellenségünk) megelőzött.
- az első vonatot menetrendbe állítjuk.
- a játékot ismét megállítjuk (mert az a fránya program MODERATE fokozatban elindította).
- a második vonatot is menetrendbe állítjuk (a másik állomásunkról) és a jelzőt PROCED állásba állítjuk. Ezután figyeljük, hogy mikor akarnak összeütközni. Mielőtt ezt megtennék, a menetidő szerinti felezőpontba (ami nem mindig esik egybe a mértani felezővel) térközt (Signal tower) telepítünk.

Ilyen előzmények után szomorúan(?) tapasztaljuk, hogy az első pénzügyi kétévet veszteséggel zártuk, a befektetők elégedetlenek és részvényeink árfolyama a kezdeti 10-ről 5-re (esetleg 4-re) esett. Az új évet pánikszerűen pénzfelvétellel kezdve potom pénzért felvásároljuk saját részvényeinket és így biztosítva vagyunk a pénzügyi tönkremenés egyik válfaja ellen: nem tudnak felvásárolni...

Ezek után egy-két tanács az egyes menükhöz

BUILD-menü

NEW TRAIN: Az Engine shop telepítése nincs számszerű határhoz kötve, elvileg minden állomásunkon lehet Engine shop. A gyakorlatban azonban csak az első 21-et használhatjuk, mert nincs legördülő menü a kiválasztásuknál (pontosabban a kiválasztás legördül a képernyőről).

BUILD STATION: Két állomás vonzáskörzete - nálunk - nem érhet össze még a sarkával sem! Ugyancsak be kell tartani ezt a határt az ellenfelek termináljainál is - de ők nem kötelesek sajátjaiknál ezt betartani.

BUILD INDUSTRY:

- a program nem mindig engedi az adott (kívánt) gyárat telepíteni;
- a gyár bevételét a kétéves zárásoknál nem vettem észre, mint pénzügyi (elkölthető) bevételt.

IMPROVE STATION: Ha hídon áll a részletes térkép kurzora, a leirtakon kívül megjelenik az UPGRADE BRIDGE menüpont is. Itt lehet a forgalom akadályozása nélkül hídjainkat korszerűbbre cserélni. A játék elején a fahíd a menő olcsósága miatt. A későbbiekben azonban késztetést érzünk hídjaink cseréjére, különösen akkor, ha már egyszer (többször) elvitte a víz... (A vashidat is elviszi...)

A kőhidat nem viszi el a víz, de csak ép hidat lehet cserélni (mellé építeni viszont szabad, mert az már egy másik híd...), az elmosott hídnál meg kell várni, amíg helyreállítják.
Híd ügyben jótanács: a fahíd mindkét oldalára térközt kell telepíteni, amit Megállj-ra (HOLD) állítunk, ha elvitte a hidat a víz. Ha a vonat ezt a jelzőt is meghaladta, szüntessük meg a vonatot, mielőtt beleesik a vízbe. Baleset (vízbeesés, összeütközés) esetén ugyanis az összes vonatunkról, állomásunkról eltűnnek az utasok, a posta és csak lassan találnak vissza. Ehhez a kárhoz képest az az egy vonat semmiség - és egyébként úgyis beleesett volna...

ACTION - menü

CALL BROKER: a részvények árfolyamnövekedése megjelenik a vagyon növekedésében, de közvetlenül természetesen nem költhető el.

A kölcsönök felvételéről csak annyit, hogy 1.500.000-es kölcsönállománnyal elég sokáig ki kell bírni ahhoz, hogy hálózatunk kellően fejlett legyen, ne tiporjanak el. A visszafizetés csak akkor sürgős, ha a kétévi záráskor a kamat 200.000 fölé emelkedik. Az előbb említettnél nagyobb kölcsönállományunk lehetőleg ne legyen, ugyanakkor a pillanatnyi pénzünk számának színe lehetőleg fekete maradjon.

A kamat változását befolyásolja egyrészt a mi kölcsönfelvételünk, másrészt az újságban megjelenő hírek.

SURVEY: Hasznos, mert útvonal választási lehetőséget ad, valamint előre lehet tudni, hol lesz egy alagút vége.

REALITY LEVELS: itt ki lehet kapcsolni a nehezítéseket. Hogy hatásos-e TYCOON-ban a CUT THROAT OPERATION kikapcsolása, azt büszkeségem tiltotta kipróbálni.

Építkezés

A legnagyobb nagyításon kapott info a terület kisajátítási értékét tartalmazza, a vasút ráépítése még ezen felül számolandó. Hidat építeni úgy lehet, hogy a híd teljes értékének nem kell rendelkezésre állni (de ekkor a híd elkészülte után tovább építkezni természetesen nem lehet).

Alagútfúrás: a program felajánlja. A vonatok közlekedését gyorsítja, a beruházás hosszabb távon megtérül. Hosszabb alagutak esetén sorsdöntő lehet, hogy az alagútba nem lehet térközt (signal tower) telepíteni. Ezen bukott már el vasúttársaságom!

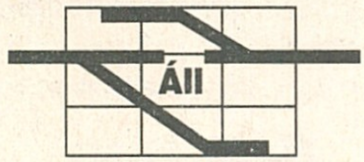
Állomások megvédése a támadásoktól: az ellenfelek elsődleges célja a mi munkánk, létünk nehezítése, végső soron a tönkretételünk. Ezt először pénzügyileg kísérelik meg (kb. 10 év türelmi idő után), s ezt kivédendő kell a játék elején részvényt venni. Később finomabb és durvább módszereket egyaránt alkalmaznak:

1. új állomás telepítésekor az adott város hajlandó részvényeink egy adagjáért (10.000 db) a mindenkori piaci árat megadni. Ha elfogadjuk eme kétségkívül csábítónak látszó ajánlatot, az eddigi 100.000 részvényünkből 110.000 lesz (tőkeemelés zártkörű részvénykibocsátással). Ezzel azonban azt értük el, hogy az eddig megvett 50% részvényünk a túléléshez kevésnek bizonyul, mivel a város által megvett részvények PUBLIC-ként, azaz megvásárolhatóként jelennek meg. Így 50% részvénytulajdon esetén az ajánlatot fájó szívvel, de határozottan utasítsuk vissza.
2. építkezés közben az ellenfelek olcsóbbak, jobban terjeszkednek, bekerítenek.
3. betörnek állomásainkra és szállítási versenyt (RATE WAR) indítanak.

Ellenszerek

1. csak akkor engedjünk a város által felkínált részvényvásárlási csábításnak, ha 60% részvényt vettünk (de ekkor csábulhatunk kétszer is, ami tiszta bevétel és elkölthető).
2. próbáljunk meg két szomszédos vasúttársaság vonala között távolabbi célba jutni, esetleg mi is próbálkozhatunk bekerítéssel. (Építkezéskor mindig állítsuk meg a játékot!)
3. Az ellenfél szóba jöhető kiindulási állomását kerítsük be (sajnos ez is pénzbe kerül).
4. Állomásaink köré építsünk védőfalat ! Az állomásokkal szomszédos mezőkbe húzzunk vágányt, így a kockánkénti kisajátítási öszeg magas volta ellenére is viszonylag kevesebbe kerül. Ha mindkét oldalról védekezni kényszerülünk, a folyóknál hagyjunk (a védelemnek) egy mezőnyi távolságot.

Minta egy állomás megvédésére:



Állomások: Az elszállításra váró mennyiség nem haladja meg a 10-et akkor sem, ha az adott árúféleséget raktározzuk pl. Goods storage-ban (ekkora a raktár...), de van olyan raktár is, amibe csak 8 egység fér el (pl. a Grapes storage).

Vonatok: A gyakorlat szerint a legtöbbet a gyors szállításért fizetnek. Ezért a mozdonyok közül a gyorsvonati mozdonyokat tanácsos választani és kompromisszumként kettő kocsival közlekedtetni. Ha valamilyen megfontolásból mégis közlekedtetünk tehervonati mozdonyt, vegyük figyelembe, hogy a vonatok a signal towernél sem előzik meg egymást! Ezt állandó figyeléssel az első 21 szerelvénynél megtehetjük úgy, hogy a képernyő jobb oldali ábrájában a jobb egérgombbal az előzetni kívánt vonatra clikkelünk. A vonat piros aláhúzása azt jelzi, hogy a vonat a következő jelző előtt megáll (és elengedi a többit). Az ilyen vonat nem ér be az állomásba és nem áll meg a leszakadt híd előtt, de a szabad térközjelző előtt igen!

A kocsik vonatra kapcsolásánál vegyük figyelembe, hogy tehervonat (nincs mail car vagy passenger car a vonatban) esetén a vonat végére egy kalauzkocsit is kapcsolnak kéretlenül, ami a vonat terhelését növeli - és a sebességét csökkenti. Ezért egy teher-bonus elszállításánál az egy teherkocsit továbbító szerelvény nem ér hamarabb végcéljához, mintha a teherkocsi után egy személy- vagy postakocsit is kapcsolunk (ami a bonuson felül fuvardíj bevételt is hoz(hat)).

Mozdonyok, amelyekkel csak egy kocsi továbbítása javasolt: Planet, Grashoppers, Patente, Norris.

Gyárak: alapvetően a meglévőkre kell hagyatkoznunk. Ezek egy része idővel átalakul, illetve az elsődleges nyersanyagforrások egy része is megszűnik, átalakul. Jellemző átalakulások:

- Textile Mill --- Coal Mine
- Ranch -------- StockYard
- Wineyard----- Winery

illetve a gyárak megszűnnek időlegesen, illetve véglegesen.

Nem szűnik meg:

- a kikötő (Harbor)
- a Power Plant
- az általunk telepített gyár akkor, ha nem városban van!

A menetrend összeállításánál vegyük figyelembe a következőket:

A LOCAL vonat minden DEPOT - STATION - TERMINAL helyen megáll és kirakodik (ha az árut fogadják) és berakodik (ha van mit), függetlenül attól, hogy az adott állomás a menetrendjében szerepel-e, vagy sem.

A THROUGH vonat a LOCAL-tól csak menetmódjában különbözik, (de lehet egy vonat TROUGH EXPRESS is!).

Az EXPRESS vonat csak azokon a DEPOT - STATION állomásokon áll meg, amelyek a menetrendjében szerepelnek, de megáll és kirakodik, berakodik a menetrendjében nem szereplő TERMINAL-on is! Innen ugyanolyan kocsikkal indul tovább, amilyenekkel érkezett, kivéve, ha bonust szállít. A bonus hiba nélküli közlekedtetéséhez a menetközbeni TERMINAL-okat meg kell adni közbenső célként és a bonust újra fel kell vetetni (ha az adott árúféleséget a TERMINAL egyébként fogadná - mert akkor le is akasztja magának).

A romlandó áruknak raktárat lehet építeni. A nem raktározható dolgok (pl. szén, vas, stb.) útközbeni lekapcsolása szintén veszteséget okoz - csak éppen nem tehetünk ellene mást, mint azt, hogy ezeket egy menetben kell a végcélig szállítani.

Rate War: a szállítási verseny

Ha az ellenség ragadtatja el magát ezen kedvességre, a védekezés igen nehéz. A többiek ugyanis úgy számolnak, hogy mindent ők szállítanak el, amit mi nem tudtunk. (Egy állomás telepítésekor bejelenti, hogy miből mennyit ad várhatóan.) Mivel ez jelentős forgalomnövekedést eredményez, erőforrásaink jórészét a "megtámadott" állomás megvédésére kell fordítanunk. Miután általában a támadás előtt anyagilag sem álltunk valami fényesen, elképzelhető a teljes anyagi csőd. A rate war elvesztését a részvényesek általában útilapu adományozásával honorálják.

(Egy alkalommal Nyugat-Amerikában 7 kétéves ciklusig tartott egy szállítási verseny, s a végén teljesen kimerülve anyagilag sikerült elveszíteni azt.) Ezért jobb a békesség és a megelőzés!

Megfigyelhető a második nagyítási opció kék alapú térképén az, ahogy az ellenfél időnként "rácsap" vonalainkra, állomásainkra, amikor keresztbe akar építkezni, vagy éppen szállítási versenyt akar kezdeményezni.

Ha mi akarunk ily módon kitörni a gyűrűből, amit körénk fontak, a győzelemhez vezető út a következő:

- felmérjük a terepet a legnagyobb nagyításban (F4), hogy a megtámadni kívánt TERMINAL STATION-nyi vonzásterében milyen nyersanyagokra, félkésztermékekre van szükséglet.

- a megtámadni kívánt TERMINAL-tól egyenes pályavezetéssel (és ha híd kell, szigorúan kőhíddal) mérve 7 mezővel arrébb raktárakkal és Engine shoppal felszerelt DEPOT-t telepítünk. Ide hurcoljuk a "beetetésre" szánt javakat.

A támadásra mindig az évzárást követően kerüljön sor, hogy teljes periódust értékeljenek nálunk is (az építés során a játékot megállítjuk). Vasútunknak az ellenséges TERMINAL-ra való bevezetésekor az azonnal STATION-ná avanzsál vissza, amiben semmilyen IMPROVE STATION felszerelés nincs, de hatókörzete (kizárólag a megközelíthetőség szempontjából) továbbra is a TERMINAL-é. A támadó DEPOT-unktól a megtámadott állomásig 3 térközt telepítünk, mégpedig az állomástól számított 1 - 3 - 5 mezőkbe. Legkésőbb az első vonatunk beérkezése után (de általában már azonnal) a program megengedi a megtámadott állomáson való "keresztül építést" is. Ezzel élve a másik oldalon is 7 mezővel arrébb telepítünk egy kisegítő DEPOT-t, amire csupán Maintnance shopot és Switching yardot kell építeni. A kisegítő depot és az állomás közé szintén 3 térközt telepítünk. A játék megindítása előtt menetrendbe állíthatjuk az első támadó szerelvényt az alábbiak szerint: 1. Támadó depot; 2. Állomás; 3. Kisegítő depot; 4. Állomás. A szerelvény egy posta- és egy személykocsiból áll. A kisegítő depot-ra való hivatkozás elősegíti azt, hogy a megtámadott állomáson ne kelljen forgolódnia a szerelvényeinknek (tapasztalat, hogy ilyen helyen egy három kocsiból álló tehervonat véglegesen bennragad, ha fordulnia kell).

A játék elindítása után az első szerelvény beér az állomásra. Ekkor indítjuk a támado DEPOT-ból második szerelvényünket, amelynek egyik kocsija személykocsi, másik kocsija a felderített és raktározott nyersanyagból van megrakva. Menetrendje ugyanaz, mint az elsőé.

Amikor a második vonat beér az állomásra, indítjuk a harmadik vonatot. Menetrendje és kocsielosztása ugyanaz, mint a másodiké. Amennyiben a megtámadott hely forgalma azt szükségessé teszi, esetleg egy negyedik vonat is szóba jöhet. Ez azonban lehet esetleg az is, amelyik a nyersanyag utánpótlását végzi a gazdasági háttér és a támadó DEPOT között.

A támadáshoz felhasznált vonatok mozdonyainak nem kell okvetlenül a leggyorsabbaknak lenniük, hiszen ilyen távon pl. egy TGV fel sem tud gyorsulni. Lehet olyan megoldással is élni, hogy a lecserélésre szánt mozdonyainkat áruval feltöltött vonatként a támadó DEPOT először feltöltésére használjuk és visszajövetelüket a szállítási verseny kezdetéig HOLD állású jelzővel akadályozzuk meg.

Ugyanezen taktikával élve a bekerítetlen állomásaink védelmét is meg lehet kísérelni. Egy ilyen mulatság kb. 2 - 3 millióba kerül, mire kihirdetik a számunkra (általában) kedvező eredményt. A vesztes (ha nem mi vagyunk azok) a vasútvonalát egészen a következő állomásáig lebontja, ha annak valamelyik végében csak egy állomás volt, az is megszűnik.

Rate War az ellenfél megalakulásakor

Amennyiben az ellenfél még csak megalakulási székhelyét deklarálta, de nem épített vonalat, vasútunk egyszerű bevezetésével és egy személyvonat (személy- és postakocsi) menetrendbe állításával máris nyert ügyünk van, mert a megtámadott állomásról **nem építkeznek** tovább; bár ekkor rendszerint hamarosan tönkremegy, s helyette egy kellemetlenebb ellenfelet kapunk.

Kedves Olvasónk!

Fájó szívvel kell bejelentenünk,
hogy csúnyácska, de ennek ellenére
nagyon népszerű mellékletünknek
ez az utolsó példánya.
Ezentúl az újság belső oldalain jelentkezünk
kódokkal, ötletekkel, térképekkel.